

輔導組 桌遊					
編號	名稱	總數	內容物	桌遊介紹	備註
001	真心話不冒險	5	說明書X1、問題卡X41、答案卡X10組、說明卡X3、預測表X10	遊戲人數：2-10人，遊戲時間：30至60分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：出題者問一個是非題。其他玩家暗出一張圖又卡來回答。所有玩家在下注卡猜測「有幾個人出圈圖？」。出題者將圖又卡洗牌公開，答對者獲得一分。遊戲會在以下兩種情況中結束：每個人都問過兩個問題。有人已經獲得十分。遊戲結束時，分數	推理、派對類別
002	Formosa生態公園	5	說明書X1、卡牌80+9	遊戲人數：3-5人，遊戲時間：15-20分鐘，遊戲年齡：6歲+ 遊戲介紹：1.拿桌面上已經打開動物卡片，或者翻任意張牌。2.翻牌可以翻到自己想停下來或者出現重複的動物。(2-A 如果自己停下，則可以選擇桌面上其中一張動物拿到手上，回合結束。2-B 如果出現重複動物，則不能做任何事情，回合馬上結束。2-C 如果翻出功能卡，則使用功能卡功能。然後回合結束。)當卡堆用完或者有玩家蒐集到十	風險評估、成套收集
003	實話實說2	3	說明書X1、書架X5、詞語表X1、筆X5、詞語表一疊	遊戲人數：3-5人，遊戲時間：15-20分鐘，適合年齡：10+ 遊戲規則：隨機拿到詞語卡。為每一位玩家，發給對方一張你認為「最合適」他的詞語卡。將自己收到詞語卡面朝外擺放。大家輪流猜測自己收到什麼詞語卡。最先全部猜中的玩家獲勝！	聯誼遊戲、輔導遊戲 援引心理學周哈里窗，帶你認識——「公開我」、「未知我」、「盲目我」、「隱藏我」
004	職場地下城	3	說明書X1、圖板X1、卡牌X54、代表物X28	遊戲人數：3-5人，遊戲時間：20至30分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：1.提供戰力：選擇一張戰鬥卡放置圖板上。2.其他玩家可以提出質疑，質疑成功得一分，該玩家則獲得信用破產卡x1。(若質疑失敗，提出質疑者獲得信用破產卡x1，該玩家得一分。3.結案時，其他玩家可以選擇力挺或是諷笑。4.結案時，該玩家檢查是否	派對遊戲、幽默、手牌控制、角色扮演、版圖拼放、卡片遊戲
005	奔跑吧！蝸牛	3	說明書X1、蝸牛X5、骰子X5、卡片X61	遊戲人數：2-5人，遊戲時間：10至30分鐘，遊戲年齡：6+ 遊戲規則介紹：遊戲中的蝸牛棋是所有玩家共用，玩家要秘密地讓其中兩隻蝸牛得到第一名或最後一名，就可以得到最多蘑菇獎勵，遊戲過程中，移動蝸牛的骰子是共用的，擲五個骰子，每人輪流選擇其中一個顏色的骰子，讓對應色的蝸牛前進，骰子用完時就重擲五個骰子再輪流挑選。有任何蝸牛抵達終點時，就按名次計分。	家庭遊戲
006	走過台灣	3	說明書X1、卡牌X108、骰子X1、旗子X18	遊戲人數：2-6人，遊戲時間：10至15分鐘 遊戲規則：1.先決定猜的順序，最多可以六個人來玩，每個人有三個圓點。決定的方式就是使用一張歷史事件，事件牌卡有六個選項，主持人說出時期例如：清領時期，骰出骰子數字是幾，對應牌卡上標示的數字，讓大家用手拍下去是否是對的，第一個拍下去對的就是從他開始，等一下他可以先猜下注這個卡有建築類、有事件類、有人物類不同主題，背後會有正確答案。2.桌上擺好底牌九張，放上八個事件，留下一張是沒有放事件的，如果你覺得題目出來上面都沒有牌卡，你可以選擇都放在沒有事件的。玩的方式就是主持人講一個人名(例如陳菊)、事件(十大建設)一個主題，開始猜牌面上跟他有相關的就可以把自己的圓點下注下去，而牌上有下注可以給的分數，所以第一個人下注下去絕對對的牌是2分，之後下注的人得1分，這時候你就會想猜另一個有可能也有相關的牌卡，如果答對那麼會是2分，如果猜錯就被沒收掉旗子。	由2Plus與台科大遊戲教育團隊合作設計。從台灣400年的歷史中挑選出89個指標性事件，透過五種遊戲玩法，在趣味中學習事件的相對順序與重要歷史分期。
007	扮家家遊	3	說明書X1、房屋卡X20、生活卡X20、人物卡X40	遊戲人數：2-6人，遊戲時間：20至80分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：以「造家」為概念，每個玩家拿到一張房屋的圖卡後，根據房屋卡上的指示，隨機抽選人物卡，看看能不能幸運地抽到顏色相同的人物卡。湊足房屋卡上的家人後，再抽取生活卡，就可以開始說這個家的故事。完成故事，即可得分。	多元家庭、性平教育、親子教育
008	撲克牌	3	3組		大+小
009	Dobble(嗒寶)	1	卡牌55張、規則卡5張	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：5至10分鐘，遊戲年齡：6+ 遊戲規則：(玩法一)1.面朝下留一張牌至中央，剩下牌均分給每個玩家。2.每個玩家同時翻開自己手牌。3.比對中間的牌，有同樣圖案者喊出圖案(大小不需依樣)。4.喊中玩家將牌放置中央，成為新的比對牌。5.最先將牌排出完玩家獲勝。(玩法二)1.每個玩家面朝下發一張牌。2.其餘面朝下放置中央，最上面那張面朝上。3.每個玩家一起翻開手中的牌，比對中間的牌。4.喊出牌中一樣的圖案，喊對者將牌收走成為新的比對牌。5.收走最多牌的玩家獲勝。(玩法三)1.每個玩家發一張手牌。2.用自己手牌去比為其他玩家的牌，喊出一樣的圖案，喊對則疊至對方手牌中。3.最後的玩家將牌收走，然後從牌堆中繼續各發一張牌比對。4.牌堆的牌都發完了遊戲結束。5.收走最少牌的人為贏家。(玩法四)1.每個玩家面朝下發一張牌。2.其他牌面朝上疊放在中央。3.每個玩家同時翻開牌，比對中央的牌和其他玩家手牌(也就是幫別人比對)。4.喊出一樣圖案，被比對者收走牌。5.牌堆沒牌，遊戲結束。6.遊戲結束時手牌少者為贏家。(玩法五)1.擺放3 X 3的牌面朝下。2.其中一位翻開三張牌。3.比對三張牌有一樣的圖案。4.比對成功者，將牌收走。5.然後再把牌補齊。6.沒有辦法補齊9張的時候，遊戲結束。7.最後拿獲多牌的玩家獲勝。	
010	無	無	無	無	原Dobble Kids 已遺失
011	SPYFALL	1	說明書X1、卡牌X248	遊戲人數：3-8人，遊戲時間：1局 / 8分鐘，適合年齡：12+ 遊戲規則：計時八分鐘，由起始玩家向一名玩家提出一個問題，被提問的玩家回答問題後，再指定另一名玩家提出一個問題，以此類推。(遊戲結束：1.制定的時限已經到了，玩家必須投票指認問課。2.任何時間有人發起指認問課，進行投票以及公布答案。3.問課聲明已知道地點，其他人公布答案。)	角色扮演、陣營類型、派對遊戲
012	SPYFALL II	1	說明書X2、卡牌X252	遊戲人數：3-8人，遊戲時間：1局 / 8分鐘，適合年齡：12+ 遊戲規則：計時八分鐘，由起始玩家向一名玩家提出一個問題，被提問的玩家回答問題後，再指定另一名玩家提出一個問題，以此類推。(遊戲結束：1.制定的時限已經到了，玩家必須投票指認問課。2.任何時間有人發起指認問課，進行投票以及公布答案。3.問課聲明已知道地點，其他人公布答案。)	角色扮演、陣營類型、派對遊戲
013	Rummikub	2	牌X106	遊戲人數：2-4人，遊戲時間：30分鐘，遊戲年齡：7+ 遊戲規則：1.首先將所有牌面朝下洗均，然後各人選擇1隻牌(百搭牌不算)，數字最大的先開始，並按順時針方向進行遊戲。2.每人獲派14隻牌，其餘的作為「後備牌」。3.第一次出牌者必須先作出「破冰行動」，即排出1個或多個「組牌」(3隻或4隻相同數字而不同顏色的牌)或「順牌」(最小3隻或以上相同顏色且相連的牌)。如牌內沒有「百搭」(百搭牌為30分)，其總和必須達30分或以上。若未能破冰，可先取1隻「後備牌」，下回再練。4.完成「破冰行動」後，出牌者可於1分鐘內將手上的牌與桌上的牌組成新組合，組合必須以3隻以上為一組。完成後，必須喊「完成」示意下一位開始。若在該回合沒合法出牌，可取1隻「後備牌」。5.若出牌者在1分鐘內亦未能完成，就必須將所有牌還原並取3隻「後備牌」作為懲罰。若有些牌連其他玩家也未能還原，則需將該牌混合在「後備牌」裡。6.當有玩家將牌架上的牌子排完，就會喊「Rummikub」，其餘的參加者就是輸家。輸家將牌架上的數值加起，就是遊戲中所輪掉的分數，而贏家的得分則是所有輸家分數加起來的正數。	策略、思考、教育類型
014	豬朋狗友	2	說明書X3、卡牌X110	遊戲人數：1-5人，遊戲時間：15分鐘，遊戲年齡：4+ 遊戲規則：1.捨牌：拿取的牌，跟上一張最多只可有一項不同。2.喊停：首先正確喊停才有獎。3.準確：任何錯誤，將令你失去剛剛搶得的所有牌。	派對遊戲、幽默、圖像辨識

015	躲貓貓	2	說明書X1、卡牌X109、骰子X3	遊戲人數:2-5人, 遊戲時間:10至30分鐘, 遊戲年齡:3+ 遊戲規則:遊戲在一開始要把16張貓咪卡隨機排成4X4的貓咪方陣並且背面朝上, 玩家將目標卡和特殊目標卡洗均為牌庫, 並所有玩家從牌庫頂抽3張作為手牌, 每次玩家都可打出一張目標卡, 並翻開場上「3張貓咪卡」再確認是否與目標卡相同, 相同的話就完成目標卡。(玩家將完成的目標卡放到得分牌堆), 完成第一張目標卡後, 玩家可以選擇挑戰「連鎖」再打出一張目標卡, 並翻開「2張貓咪卡」。場上的已翻開的圖案可延續, 玩家是另外再翻開2張只要再滿足條件, 玩家就算連鎖成功, 可再打出第三張目標卡。玩家打出第三張目標卡時, 就僅能翻開「1張貓咪卡」。玩家挑戰目標卡失敗就必須把貓咪卡全都翻回背面。並可選擇棄掉手牌(目標卡)也可以不棄並補充手牌(目標卡)到3張, 並換下一位玩家進行遊戲。遊戲進行時如果翻到連鎖棒, 將造成貓咪的大暴走! 亂跑的貓咪會讓場上三張卡牌位置隨機洗牌, 並蓋回場上!(可選擇包含連鎖棒或不包含連鎖棒)這是個會擾亂玩家記憶力的卡片, 當然玩家如果翻到連鎖棒就算該回合挑戰失敗了! 遊戲一直進行到最後一張目標卡被抽起後, 每個玩家再進行一回合就開始計算分數, 分數最高的玩家可獲得「貓奴」稱號!	家庭遊戲
016	狡兔三窟	2	說明書X1、卡牌X85、蘿蔔X35	遊戲人數:2-4人, 遊戲時間:20至30分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:當局玩家一定要放一張農地卡或兔子卡(牌背相同)並做兩個動作, 可選擇拿紅蘿蔔、抽牌或移動農夫, 紅蘿蔔是用來移動的資源, 抽牌則沒有手牌上限, 如果有移動, 翻開移動後停留的那張農地卡, 看看發生甚麼事件, 或者你可能抓到兔子。輪下一位玩家, 遊戲在農地卡抽完時結束, 手上還有兔子的玩家輸掉, 而抓到最多兔子的玩家獲得勝利。	心機式策略性桌遊
017	跳棋	2	棋盤X2、棋子X45		大富翁
018	賓果	1	賓果卡、號碼球		大富翁
019	骰蟲	1	骰蟲X2、骰子X10、籌碼X21		大富翁
020	無	無	無	無	原拯救北極熊 已遺失
021	超級犀牛	2	說明書x1、卡牌x60、犀牛x1	遊戲人數:2-5人, 遊戲時間:5至15分鐘, 遊戲年齡:5+ 遊戲規則:1. 玩家依照位置角度擺放地基卡, 放完地基卡在擺放一張屋頂卡。2. 屋頂卡放置1或2個牆壁卡, 牆壁卡放置時需要符合地基卡或屋頂卡片上相對應的位置角度, 牆壁卡放置完後, 玩家從手中選擇1張屋頂卡往上疊加, 屋頂卡會標示下一個牆壁要蓋的位置角度。3. 放置屋頂卡發現卡上有特殊符號, 則依照特殊符號進行建築。4. 交換方向: 打出這張牌後, 建築順序改為逆時針。5. 休息一回合: 下一個玩家跳過建築階段。若為2人玩家時, 表示要連蓋2次。6. 增加1張卡: 下一個玩家需要抽一張屋頂卡加入手牌, 進行回合。7. 雙層屋頂: 進行玩家可以放置兩張屋頂卡, 玩家所放置的第2張屋頂卡不能是「雙層屋頂」的特殊功能, 若玩家放置此卡後手中沒有屋頂卡, 可由下一位玩家提供。8. 超級犀牛: 下一個玩家須把犀牛移動到屋頂卡上的標誌位置。	派對遊戲、心機性桌遊
022	UNO	1	卡牌x112	遊戲人數:2-10人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:7+ 遊戲規則:1. 每位玩家發7張牌, 剩下的牌作為牌庫, 從牌庫頂翻一張牌作為第一張牌。2. 決定一位起始玩家, 順時針輪流出牌。3. 打出手牌時, 需與出牌堆最上面那張牌是相同顏色或數字。4. 若無法或不想出牌時, 需從牌堆抽一張牌, 此時如果符合出牌規則, 可以選擇打出剛才抽到的那張牌。5. 當手上的牌只剩一張時, 需喊聲「UNO!」讓所有人聽到。若在下一位玩家出牌時, 被發現未喊「UNO!」, 需抽二張牌作為懲罰。6. 最快將手牌全部出完的玩家獲勝。	Kitty
023	鈕鈕相扣	1	說明書x1、卡牌x64	遊戲人數:2-4人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:將紙牌按照不同的底色來分類, 每位玩家各自拿取一種顏色的所有紙牌, 面朝下洗勻後覆蓋放置在自己面前, 這是每個人的牌庫。由選擇藍色紙牌的玩家將自己牌庫頂的一張牌覆蓋放置在桌子中央。當藍色紙牌玩家將起始卡片翻面, 所有人同時開始動作進行遊戲, 想辦法以最快的速度將自己的牌庫出完。打出紙牌時, 所出的牌必須將至少兩個鈕扣疊合在桌上同色的鈕扣上。請注意! 鈕扣重疊時, 顏色必須相對應。當有一名玩家將所有的牌都打出在桌面上時, 所有玩家停止動作, 一起檢查所有的牌是否疊放正確? 若抓到一張扣2分, 每張尚未打出的牌扣1分。當每位玩家都使用一次藍色紙牌後, 扣分最少的玩家獲勝!	觀察力、判斷力類別
024	Dixit(說書人)	1	記分板x1、卡牌x84、數字牌x36、兔子x6	遊戲人數:3-6人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:每個玩家選擇一隻兔子分數標記, 並放置圖板0的位置, 將84張卡牌洗牌, 發給每個玩家6張手牌, 其餘牌面朝下作為牌庫。說書人出題:選擇一個玩家開始當說書人, 選一張手牌朝下放置自己面前, 並對這張牌作描述, 不要太直接, 也不要太模糊。混淆:其他玩家各自挑選一張牌面朝下, 盡量呼應說書人的描述, 主要是用來混淆說書人出的牌。投票:利用投票指示物, 對除了說書人以外的玩家進行投票, 猜測說書人出的牌, 投票的人不能投自己出的牌, 每個玩家投完票, 公布解答, 說書人解答他所出的牌。計分:1. 大家都選中說書人的牌, 獲都沒有選中則說書人0分其他玩家2分。2. 如果只有部分玩家答對, 則說書人和猜對玩家3分。3. 非說書人玩家出的牌, 被選中, 每一個人選中加一分。補牌:每回合結束將牌丟進棄牌堆, 每個玩家補一張牌。	派對遊戲、抽象、奇幻、想像力、卡片遊戲、投票
025	諾亞方舟	1	百科x1、卡牌x50、模型x50、方舟x1	遊戲人數:1-6人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:4+ 遊戲規則:1. 抽一張動物卡。2. 把抽到動物卡的動物模型放置到船上。3. 換下一位玩家。當動物放置在船上時, 如遇到動物掉下船, 必須將該動物收置自己前面, 下回合輪到你時必須先將面前的動物放置完, 才能抽取新的動物卡。勝利條件:當50張動物卡都被抽完時, 計算自己的動物卡張數(1張1分)和除掉你有擁有的動物模型分數最高的玩家獲勝。	供空間與重量之平衡能力訓練與提升手部的靈活反應
026	CV(人生履歷)	1	說明書x1、卡牌x87、骰子x7、標記物x49	遊戲人數:2-4人, 遊戲時間:60分鐘, 遊戲年齡:10+ 遊戲規則:每位玩家從得到的3張童年卡挑選1張, 待每位玩家都童年卡及人生目標卡時, 遊戲即從「腳踏車」的玩家開始。1. 最初玩家可擲四顆骰子(玩家可重擲任意數量的骰子2次, 但有歹運的骰子則被鎖住, 不可重擲。2. 選擇卡牌, 玩家可從圖版的卡牌列上拿1張或2張卡牌, 玩家必須支付卡牌上的費用。(如擲到三個好運骰子, 則可買卡牌上的任意卡牌, 而不用支付一般的花費。)>3. 歹運:若擲到三個歹運, 則丟棄一張以發動卡牌。4. 加入人生履歷:在遊戲中, 每種類型的牌堆只有最上方的一張卡牌是發動的。5. 清除:當一個時期結束後, 在使用下一個時期的牌堆。社會救助:當一個牌堆結束後, 遊戲被打斷暫停, 如果玩家的人生履歷卡片數量某位玩家的2倍, 後者從卡牌列上拿一張卡牌。	紙牌、益智、啟發
027	UNO疊疊樂	1	積木x45	遊戲人數:2-10人, 遊戲時間:15至20分鐘, 遊戲年齡:7+ 遊戲規則:以順時針方向進行遊戲, 從最年輕的玩家擔任起始玩家, 起始玩家選擇一塊積木(最上面兩層不可選擇), 小心取下, 並疊於最上層, 之後每位玩家選擇積木時會被上一位玩家所選的積木影響, 必須和上一家的積木相同顏色或是數字相同。	家庭遊戲、動作類型
028	實話實說3	1	卡牌x108、牌架x5、鉛筆x5、提示表x1	遊戲人數:3-5人, 遊戲時間:15-20分鐘, 適合年齡:10+ 遊戲規則:隨機拿到詞語卡。為每一位玩家, 發給對方一張你認為「最合適」他的詞語卡。將自己收到詞語卡面朝外擺放。大家輪流猜測自己收到什麼詞語卡。最先全部猜中的玩家獲勝!	聯誼遊戲、輔導遊戲 援引心理學周哈里窗, 帶你認識——「公開我」、「未知我」、「盲目我」、「隱藏我」

029	勇闖EQ神秘島	1	說明手冊X1、神獸角色棋X6、遊戲棋盤X1、遊戲轉盤X1、情境卡X27、冷靜卡X11、勇士助人卡X17、寶物卡X6、卡片套盒X2、錢幣1X40、錢幣2X50、空白情境卡X7	遊戲人數:2-6人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:3+ 遊戲規則:1. 玩家輪流進行遊戲, 轉動轉盤, 轉盤指針轉到多少, 就可前進幾格。2. 當踩到臉譜石像時需模仿出跟該石像一模一樣的表情, 你只有一次機會。(成功者得1分, 拒絕者退後一格, 失敗者則留於原地, 下一輪繼續模仿此表情。)3. 當你踩到驚嘆號時, 不可先翻到背面, 若卡片左下角出現冰塊符號, 則抽取一張冷靜卡, 並完成指定動作, 做沒有冰塊卡則依情境卡上情況選擇正確的回應水晶。4. 當踩到勇士則獲得一張勇士卡。5. 當踩到發明家時無條件前進一格, 且不需進行任務。6. 當踩到盜賊時請交出一枚銀幣, 若無則退後一格, 且不需執行任何任務。7. 遊戲過程中有玩家不知如何解決情況時, 可打出勇士助人卡, 主動舉手表示願意提供協助, 並說出如何幫助他, 若建議被接受則獲得2枚銀幣。8. 當抽到寶物卡時, 做出指定動作即可獲得右上角的錢幣數, 若與神獸相同, 可獲得右上角錢幣數的2倍。	情緒遊戲, 期望能告訴所有父母, 孩子的情緒及社交技巧, 都是可以被教導的!
030	大商人	1	起始卡X8、角色卡X28、資金卡X4、說明書X1	遊戲人數:3-4人, 遊戲時間:10至15分鐘, 遊戲年齡:10+ 遊戲規則:1. 每人回合內可以出「兩種牌」, 每一種牌不限數量, 且效果累計。每出一種牌立即執行其效果。打出來的牌排在自己面前做棄牌, 可被對方看見。2. 若將牌反面打出, 則效果為「得到1塊錢」。反面打牌一次只能出一張。反面打牌算是出一種牌。反面打出的牌放在桌上, 對方看不到內容。3. 若回合一開始沒有手牌, 就把棄牌重洗然後全部做為手牌。4. 購買牌的動作, 只有打出有「購買效果」的卡片才能執行。剛買來的牌會放到棄牌堆。當玩家賺得8塊錢或是得到8種牌(包含交涉和計謀)時, 他獲得勝利, 遊戲結束。	卡牌遊戲
031	藏藏入扣	1	底座X1、支柱X1、盤X1、遊戲錢X36、說明書X2	遊戲人數:2+, 遊戲時間:10至15分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:在自己的回合抽出一根遊戲錢放到遊戲盤上, 讓錢上的顏色觸接相同顏色的東西, 遊戲錢如果在你的回合掉落, 它們就屬於你, 下回輪到你時可以選擇它們來使用。當錢袋內的抽完時, 擁有的遊戲錢最少的玩家獲得勝利!	派對遊戲
032	尋夢旅程	1	2分鐘計時器X1、計分牌X1、情景牌X156、說明書X2	遊戲人數:2-7人, 遊戲時間:15至20分鐘, 遊戲年齡:7+ 遊戲規則:◎第一階段: 做夢:從牌庫翻開最頂的牌, 這張牌就是夢裡第一個情景, 運用圖畫創作故事吧!起始玩家還要倒轉計時器。現在正式開始做夢。任何玩家可以打出手上1張情景牌, 放到做夢牌堆頂, 在用一句短句子敘述夢境如何發展。一一記得要跟上一個敘述有關聯!出牌後從牌庫抽1張牌。(手上總會有3張牌!)※注意!玩家之間沒有先後順序!開始做夢後, 任何玩家都可出牌到做夢牌堆。當時間用光, 做夢階段立即結束!◎第二階段: 回想:所有玩家棄掉未用的所有手牌, 然後把3張計分牌放到桌子中央。現在你們要嘗試按照順序回想出整個夢!最後出牌的玩家拿起整疊做夢牌堆並把它倒過來(使最初出現的牌, 放在最頂)。拿著做夢牌堆的玩家是當前玩家。現在嘗試說出牌堆頂是什麼!說完便翻開牌頂那張牌。※重要!你不單要記得那張牌是什麼圖畫, 還要記得・你們所有的編織, 獨一無二的故事!若你獨立說出正確的夢境→把該情景牌放到+2計分牌下面, 表示你們獲得2分。若你得到隊友幫忙說出正確的夢境→把那張情景牌放到+1計分牌下面, 表示你們獲得1分。若你說錯夢境→無論你有沒有請求幫忙, 也要把該情景牌放到-2計分牌下面, 表示你們被扣2分。	合作類型
033	鏡中自我 GUESS!!	1	說明書X1、答案本X1、題目卡X72	遊戲人數:3-6人, 遊戲時間:20至25分鐘, 遊戲年齡:12+ 遊戲規則:隨機拿一種牌卡類別, 將牌卡發給你認為「最適合」的玩家, 將牌卡有字的内容朝外放, 順時針輪流猜測自己收到什麼牌卡, 猜對由其他玩家協助取下, 最先全部猜中自己手上牌卡的玩家獲勝。	情緒教育教材, 讓兒童青少年從遊戲中肯定自我、累積正能量!
034	臥底動物園	1	說明書X1、角色卡X8、計分卡20	每位玩家至少以三句話形容手中拿到的角色卡。所有玩家發言完畢後, 需共同指認心中的兔子警察與紅蘿蔔, 指認成功便得分, 若身為兔子警察或紅蘿蔔的玩家, 能躲避指認, 也可成功得分。	情緒教育教材, 讓兒童青少年從遊戲中肯定自我、累積正能量!
35	小柔的最後一天	1	說明書X1、卡牌X108、骰子X1、關係幣、指示牌X2、棋子X1	遊戲人數:4、6、8人, 遊戲時間:120分鐘, 遊戲年齡:18+ 憂鬱症、自殺與情緒勒索, 在過程中經由遊戲中的句子、機制, 探索自己和憂鬱症朋友互動的方法, 我們企盼透過遊戲增進群眾對憂鬱症的理解, 進而減少傷害的產生。	若12歲以上青少年遊玩須由成人陪同。建議若在憂鬱發作期的朋友, 待身心狀況趨於穩定之後再進行遊戲的效果會更佳。
036	傳情畫意	2	142張題材卡、速寫本X8、白板筆X8、清潔布X8、沙漏X1、骰子X1	遊戲人數:4-8人, 遊戲時間:20分鐘, 適合年齡:6+ 遊戲規則:1. 拿到上一位玩家傳過來的速寫本。2. 猜測前一頁作畫的人在畫什麼, 寫下你的答案。或是根據前一頁別人寫下的答案, 把它畫成圖像。(作畫的玩家只有60秒的時間, 沙漏就是為此存在的!)3. 遊戲會在速寫本傳回到玩家自己時結束。計分方式:1. 在你的速寫本中, 覺得誰畫得最不錯, 給他1分。2. 在你的速寫本中, 覺得誰的猜測很棒, 給他1分。3. 最終猜測的答案與題材相同, 給你自己1分。	派對遊戲、記憶力、抽象類型
037	估估劃劃	1	遊戲版圖、沙漏X1、棋子X6、詞語牌X400	遊戲人數:4+, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:10+ 遊戲規則:1. 參與隊伍輪流進行猜詞回合, 各隊員亦輪流在不同回合擔當描述者。2. 猜對的詞語數目→向前移動的格數。3. 犯錯和略過的詞語數目→向後倒退的格數。4. 按照所屬棋子位屬格子所顯示的數字, 隊伍就需描述牌子對應的詞語。5. 棋子經過擔答格子的隊伍, 其下一回合讓全體玩家搶答。6. 率先抵達終點的隊伍獲勝。	派對遊戲、合作類型、卡牌遊戲
038	Feeling同感	2	情況牌X124、情緒牌X24、玩家標記X8、選項牌X72、拍檔牌X9 擴充卡牌X26	遊戲人數:3-8人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:每個玩家拿取一套數字卡, 並將對應的分數標記放在0的位置。決定要遊玩的題目類別, 將題庫放在一旁備用。根據玩家人數取出對應的分組卡, 情緒卡分類放在一旁備用。將情緒卡依照計分板上數字對應的符號翻開放置。每個玩家抽取一張分組卡隨機一位玩家抽一張題目卡, 並選擇其中一個問題。所有玩家對於這個描述的感覺, 蓋一張數字卡在自己面前。之後翻開分組卡, 找到自己的組員, 猜猜看他會有什麼感覺呢?若有一組符合(自己猜中對方, 或是對方猜中自己), 雙方各得1分, 若自己跟對方互相猜中, 則都可以獲得3分!之後輪到下一個玩家出題, 玩家間自行約定遊玩輪數, 結束後分數最高者獲勝!	派對遊戲、理解力、卡牌遊戲
039	COD' Smove	1	身分卡X8、金庫卡X9	遊戲人數:5-7人, 遊戲時間:10-15分鐘, 遊戲年齡:8+ 遊戲規則:1. 每位玩家取一張身分卡確認蓋牌於面前。2. 金庫卡每人一張為手牌, 其餘蓋牌在桌面。3. 最近去過銀行的人為起始玩家。4. 調查桌面金庫卡可與手牌交換(須讓人家清楚知道是否進行交換), 所有人調查過2次, 起始玩家可多查看1次(查看不能交換), 小偷老大開始問玩家誰是警察, 原因?重複直到所有人身分公布, 如果所有人公開身分偵探/保全沒能獲勝則遊戲結束, 加總小偷手卡達6元(參與玩家人數)小偷獲勝, 不足警察方獲勝。	推理、派對類別
040	完美社區謀殺之謎	2	卡牌X31(5名角色各4張證據牌、公共線索X10、廁所私聊卡X1)、劇本6本、結局信封1只(含結局紙、說明紙各1張)	遊戲人數:5-6人, 遊戲時間:1-3小時, 遊戲年齡:16+ 遊戲規則:1. 玩家閱讀自己的劇本, 若是兇手努力隱瞞, 不是請找出真兇, 每人都有不想讓人知道的祕密, 儘可能隱瞞別輕易相信任何人。2. 自我介紹且與死者的關係、取廁所私聊與另一位玩家私下聊天交換情報, 歸位後兩人取公共線索或個人線索, 不可拿取自己及私聊對象的線索, 拿到線索只能轉述, 可適時隱瞞或編造, 私聊卡給下一位玩家重複流程。3. 個人線索或是公共線索拿光時遊戲進入最後討論約15分鐘, 每人輪流發表自己的看法, 其他玩家不可說話提問, 指認兇手, 翻開信封查看事情真相。	派對遊戲、理解力、卡牌遊戲

041	營火故事	2	情緒問句牌4組(各18張, 共72張)、火推牌1張、寶石37枚、指示物1枚、說明書1本、紙布袋1只 火光擴充程度牌4組各5張牌、說明書1張	遊戲人數:3-4人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:14+ 遊戲規則:1. 每位玩家拿一套情緒問句牌(同顏色牌背18張)。2. 火堆牌放中間, 寶石(5*玩家人數+1)放在火推牌上。3. 指示物放火堆牌旁4. 決定說故事玩家(分享屬於自己的故事)。5. 有感覺到情緒喊停並拿取指示物, 覆蓋一張自己感覺的相應情緒問句牌。6. 翻開覆蓋的情緒問句牌, 以說故事玩家的答案判定, 答對獲得1枚, 取指示物的拿2枚猜錯無, 說故事玩家被猜對可拿一枚, 繼續分享, 當結束石順時針下一位成為故事玩家並繼續進行7. 當寶石拿光則觸發遊戲結束條件, 故事玩家結束故事遊戲立即結束計分 森林規範:1. 請對在營火旁聽到的所有故事「保密」, 當離開這裡後就不再討論任何故事和感受2. 在營火旁可以隨意分享自己真實發生的故事, 故事的深度你可以自己決定3. 請尊重每個人對於情緒的詮釋與感受, 不任意評價他人的故事或情緒 簡易版玩法:1. 帶領者陳述故事, 設置暫停點, 邀請玩家使用情緒問句進行猜測。2. 答對獲得寶石, 故事說完則遊戲結束3. 計算寶石數量高獲勝。	
042	得分沙拉	1	蔬菜/得分雙面卡牌X108、遊戲說明書、蔬菜(6種蔬菜X18)	遊戲人數:2-6人, 遊戲時間:15-30分鐘, 遊戲年齡:13+ 遊戲規則:玩家人數使用相對應數量的蔬菜牌, 洗勻後分成3疊牌庫, 形成得分牌牌庫。每疊牌庫翻開2張, 組成蔬菜市場。每個玩家輪流進行回合, 從以下二個動作中選擇其中一個:1. 拿取其中一疊得分牌牌庫頂的1張得分牌。2. 拿取蔬菜市場裡2張蔬菜牌。拿完牌後, 將牌放到自己面前, 回合結束, 換下一位玩家進行回合。可進行動:自己的回合中, 可以選擇面前的1張得分牌翻到蔬菜面。挑選蔬菜牌後, 從同一行的得分牌牌庫翻開1張牌, 以蔬菜面填補該空位。若其中一疊得分牌牌庫用完, 從最多牌的牌庫分出一半填補被用完的牌庫。遊戲結束:1. 牌庫和蔬菜市場的所有牌都用完後, 遊戲結束, 玩家各自計算面前的分數。2. 玩家將自己面前的蔬菜和得分牌配對, 每張得分牌都需要計算玩家面前的每一張蔬菜牌。得分最高的玩家獲勝, 成為沙拉大師。	
043	FL!P換言一新	5	情境卡X16、咖啡卡X5、個性卡X50、信封X6、紀錄表X100	遊戲人數:2-6人, 遊戲時間:20-30分鐘, 遊戲年齡:10+ 遊戲規則:一、真偽莫辨:1. 每位玩家從個性卡中, 挑選出5張自己真的弱項卡, 加上1張假的弱項卡。 2. 由起始玩家開始, 選擇自己的3個弱項, 講述自己的故事。3. 其他玩家們在記錄表上猜測故事裡是否包含假的弱項。4. 每個人都說完故事, 且寫下猜測的答案後, 各自公布自己的假弱項。 二、全力以赴:1. 將情境卡洗勻, 卡面朝下放到桌子中央。 2. 每位玩家各自拿著自己的6張個性卡。3. 翻開第一張情境卡, 所有玩家從自己的個性卡中, 挑選1張可能有助於目前情境的卡, 並輪流發表如何有幫助。4. 發表完後進行投票, 每位玩家用手指向自己認為最有說服力的玩家。5. 最高票數的玩家獲得該情境卡, 並棄掉剛才打出的那一張個性卡。 三、心心相印:1. 將所有個性卡洗勻, 弱項面朝上疊好。2. 一位玩家擔任主角, 另一位擔任猜測者。3. 每一回合翻開5張弱項卡, 主角秘密的將2個最接近自己性格的弱項寫在記錄表上, 猜測者也- 寫下2個自己認為最接近主角性格的弱項在記錄表上。4. 重複進行十個回合後, 交換角色, 再次進行遊戲。	
044	妙傳爆趣	1	場景卡牌X55、炸彈X1	遊戲人數:2人以上, 遊戲時間:10-15分鐘, 遊戲年齡:5+ 遊戲規則:1. 炸彈是一顆電子計時器, 會在10~60秒之間引爆, 玩家們隨機洗出10張場景卡, 正面朝下放在桌子中央。2. 遊戲開始時, 打開炸彈開關並且翻開第一張卡牌, 拿到炸彈的人必須說出一個應景的物件。3. 卡牌是「沙灘」, 應景的物件就可以是- 沙堡、貝殼、螃蟹等。(此輪回答過的答案, 之後的玩家都不可以再用使用)4. 說出適當的答案就可以把炸彈傳給下一個人, 回答的物件不貼切或是炸彈剛好爆炸, 手持炸彈的玩家就必須拿取那一張場景卡, 然後玩家們翻開新的卡片繼續進行遊戲。	
045	害你在心口難開	1	卡牌*56、頭帶*8、說明書*1、空白懲罰卡*8	遊戲人數:3-8人, 遊戲時間:30分鐘, 遊戲年齡:12+ 遊戲規則:1. 每位玩家都在頭上綁好一張卡片, 事先都不先看卡片內容。2. 卡片上印有不能做的是或者不能說的話, 其他玩家可以用任何辦法引誘, 當說出或做出哪片上的詞或動作, 表示成功, 該玩家就要接受懲罰。3. 每輪遊戲每人有2次的復活機會, 接受完懲罰的玩家可抽取1張卡片貼在頭上繼續加入遊戲。當場上只有1個玩家的時候, 遊戲結束。	派對遊戲
046	醫藥先鋒	1	中央圖板*1、化合物卡*96(含備用白卡*12)、圓形標記*4、藥物板塊*16、研究室板塊*5、順序板塊*15、臨床試驗板塊*8、研究員標記*15、研究預算方塊*25、臨床試驗板塊*12、5分扣分標記*32、20分扣分標記*20、說明書*1	遊戲人數:2-5人。遊戲時間:30-45分鐘, 遊戲年齡:10歲+ 快速體驗遊戲模式遊戲規則:1. 選用化合物:從圖板上的5張卡選擇數張, 付出格子上的方塊數, 將卡片拿到手上。每人上限5張, 滿5張不能拿卡片。2. 化合物合成實驗:將1張手牌放在研究室板塊的某個格子上。可以替換格子上的牌, 被換掉的牌放在圖板上的棄牌區, 板塊上的牌不能跟其他空格的牌交換位置。3. 臨床前試驗:挑選1格, 格子上的牌須符合藥物板塊的條件, 將該格的研究員標記翻面。4. 臨床試驗:翻開藥物板塊後方的臨床試驗板塊, 加總5張牌對應的圖示數量, 小於等於板塊上的數值, 可以直接執行正式上市與宣傳的動作, 當大於板塊上的數值, 每多一個延遲一輪上市。5. 補充試驗文件:讓延遲上市的藥物提前一輪上市, 將回合順序板塊上的研究員標記望前移動一個板塊。6. 正式上市與宣傳:拿取對應的藥物板塊放到前面做為得分, 第一個完成的玩家, 拿取板塊上的圓形標記, 做為額外得分。將扣分標記放到藥物板塊上, 使用的5張排放到棄牌堆。拿回研究員標記, 翻面放到格子上。此時空格才可繼續放牌。7. 當玩家總分達到150分時遊戲立刻結束, 該玩家獲勝。	醫藥議題
047	長照規劃師	1	個案卡*7、服務卡*82、事件卡*54、幫助卡*4、基礎服務卡*20、申請經費補助卡*2、需求等級指示物*1、經費指示物*1、狀態指示物*4、遊戲圖版*1、狀態骰子*4、說明書*1	遊戲人數:1-4人, 遊戲時間:40分鐘, 遊戲年齡:12+ 遊戲規則:1. 四選一(A)以蓋牌方式出牌。開牌後一手牌描述移動扣除相對應之經費, 拿取服務提升項目對應顏色骰子並擲骰, 再依擲骰結果判定是否成功, 成功則移動對應之個案狀態標記物。最後將手牌放入棄牌區; 若場上經費不足以支付該手牌時, 則不可進行此項動作。(B)將一張手牌放入棄牌區後, 拿取1張公用服務卡區之基礎服務卡, 並依效果移動個案之狀態指示物。C將1張手牌放入棄牌區, 並從補助經費區取一張申請經費補助卡。(D)若在上回合已取得一張申請經費補助卡, 本回合將此卡放回圖板補助經費區, 接著依照額需等級拿取規定數量之骰子進行擲骰。擲出的骰子數字總和, 為服務動支經費區增加之預算。2. 行動結束後, 須將手牌補至4張。3. 當所以家之判定結束後, 檢查這回合所有玩家之初牌, 若牌上有重複之效果則無外扣除預算。4. 翻開一張事件卡, 並依事件卡內容移動相對應之個案狀態指示物或完成其他條件後, 將該張事件卡移出遊戲。	以模擬臺灣長照2.0服務設計「長照規劃師」桌遊, 讓玩家從不同情境中觀察到高齢者、身心障礙者、不同年齡與性別的需要, 思考如何妥善運用經費、規劃服務, 提高長照需要者的健康、家庭關係、心情、便捷舒適的數值, 也讓照顧者得到喘息與支持。
048	記帳城市	1	中央圖板*1、消費物品板塊*44、起始板塊*4、銀行板塊*8、市政廳板塊*4、貨車米寶*4、玩家色標記*4、玩家色方塊*16、信用卡*4、市民米寶*48、錢喵喵市長標記*1、金色回饋幣*8、銀幣*54、鑽石*32、VIP市民米寶*6、垃圾桶*18、布袋*1、記分板一本、說明書*1	遊戲人數:2-4人, 遊戲時間:30-45分鐘, 遊戲年齡:12+ 遊戲規則:1. 錢喵喵市長隨機選定起始玩家, 從行動中三選一, 分別為消費、建造、招募VIP市民, 直到所有人都喊PASS就進入聘僱市民的階段。2. 將公園內的1位市民移至同色的建築物板塊上, 同時移動自己於中央圖板該色圓餅圖的方塊。3. 依照每位玩家「基礎1步」+「交通圓餅圖對應的格數」來移動貨車, 當貨車進到建築板塊上時, 玩家可將板塊上的回饋物拿回手。4. 「基礎4銀幣」依照每位玩家「飲食與百貨圓餅圖對應的數量」來增加收入, 然後開始「補充消費物品板塊」及「交換起始玩家」成為市長, 抽取板塊堆提供應區補充總數為「玩家然數+3張」的板塊, 並且從布袋中隨機抽出市民米寶放在板塊上。	益智桌遊

049	王牌檢察官	1	遊戲圖板 x1 密件函token x10 擋板 x6 真相卡 x15 訊問卡 x60 疑點卡 x20 新聞事件卡 x8 偵查卷宗 x5 人物卡 x10 偵查終結指示物 x3 偵辦指示物 x15 作答指示物 x25	遊戲人數：2-6人，遊戲時間：25-30分鐘，遊戲年齡:12+ 遊戲規則：其中一位玩家扮演證人，而其他玩家扮演檢察官，每位檢察官皆有不同的辦事能力 輪值的檢察官可以從下列五個行動選擇一個執行： 1. 訊問證人 2. 檢視卷證 3. 證人保護 4. 司法警察 5. 偵查終結 每答對一個疑點 3分（如果有拿到偵查終結指示物，每題得分以該指示物上面的數字計算）剩餘的訊問卡每張+1分，三題全錯直接以0分計算，一旦偵查終結指示物被拿完，其他檢察官立刻執行“偵查終結”，並進入計分階段	益智桌遊
050	數字急轉彎	1	紙卡X73、說明書X1	遊戲人數：2-4人，遊戲時間：5-10分鐘，遊戲年齡:8+ 遊戲規則：1. 隨意翻開一張塑膠紙牌，放在桌子中央，這稱為「中央牌堆」，並將剩下的塑膠紙牌平均發給每位玩家（牌面朝下），以作為自己的「抽牌堆」。 2. 當遊戲一開始，所有玩家要從自己的抽牌堆最上層將牌拿到手上，手上的牌在此稱為「手牌」。唯有玩家手上的手牌，才可以出牌至中央牌堆。 3. 遊戲過程中玩家可以看手中的手牌來決定是否出牌？也可以隨時從自己的抽牌堆再次抽牌，更可以連續抽牌，但前提是每一次抽牌都只能抽起一張牌。 4. 玩家的任務是要快速地把手牌出到中央牌堆，比賽誰出的快？最先把牌出光？ 5. 至於怎樣才可以出牌呢？則是要看中央牌堆最上面的那張塑膠紙牌，將該塑膠紙牌上的黃色數字與右上角或左下角的數字相加或相減，將得到 2 個數字，凡是黃色部分符合這 2 個數字的牌都可以出。 6. 請特別注意，遊戲不是回合制，只要有玩家手牌的黃色數字符合 2 個數字中的其中一個，就可以儘快地出牌。出牌時，玩家必須喊出所出塑膠紙牌上面的黃色數字，而且一次只能出 1 張牌。 7. 遊戲過程中，中央牌堆最上層的塑膠紙牌會一直變換，所以如果同時兼有多位玩家同時出牌，便由最先把紙牌放到中央牌堆的玩家優先，並不是先說先贏，此時手腳較慢的玩家必須把牌拿回手上。 8. 當有玩家把所有牌出完（手牌+自己的抽牌堆）便可獲勝！	反應能力、計算
051	無	無	無	無	原克蘇魯的神話廚房 已遺失
052	阿瓦隆	1	說明書X1、任務卡X10（成功X5、失敗X5）、角色卡X14、隊伍指示物X5、投票指示物X20（贊成X10、反對X10）、計分標誌X5（雙面，一面藍色一面紅色）、回合標誌X1、投、次數標誌X1、領袖指示物X1、計分板X3、忠誠卡X2（可選規則）、潮上夫人指示物X1（可選規則）	遊戲人數：5-10人，遊戲時間：30分鐘，遊戲年齡:13+ 遊戲規則：1. 加入了梅林（和莫德雷德）的開局 所有人閉眼→紅色玩家閉眼相認→紅色玩家閉眼→梅林閉眼→紅色玩家豎起姆指（莫德雷德不可豎起）→梅林閉眼→紅色玩家收回姆指 2. 加入了梅林和派西維爾（和魔甘娜）的開局 所有人閉眼→紅色玩家閉眼相認→紅色玩家閉眼→梅林閉眼→紅色玩家豎起姆指→梅林閉眼→紅色玩家收回姆指→派西維爾閉眼→梅林（和魔甘娜）豎起姆指→派西維爾閉眼→梅林（和魔甘娜）收回姆指 3. 加入了奧伯倫的開局 所有人閉眼 紅色玩家閉眼相認（奧伯倫不可閉）紅色玩家閉眼 4. 加入了刺客的遊戲 三次任務成功後：紅色玩家商量誰是梅林，由刺客決定，有一次刺殺梅林的機會	敏銳觀察力、推理分析力、判斷應變力、行動規劃力
053	名畫神偷	1	名畫牌X200、編號圖片X12、計分簿X1、沙漏X1、目錄X1、說明書X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：30分鐘，遊戲年齡:8+ 遊戲規則：1. 每輪中，一名玩家扮演神偷，從美術館展覽中偷取1至3幅畫，隨後在拍賣會中將之脫手。2. 其他玩家扮演偵探，試著在藝術品拍賣會中尋找失竊的畫作。3. 在4人以上遊戲時，每名玩家扮演一次神偷；2-3人遊戲時，每名玩家都扮演兩次神偷。4. 每輪中，偵探發現被盜的名畫，便獲得分數，未被發現的名畫，則為神偷帶來分數。5. 遊戲結束時，得分最高的玩家獲勝！	派對遊戲、注意力、記憶力
054	台灣最美的地方	1	國家公園卡片X 56、遊戲盤X1、起始玩家代表物X1、志工卡X18、行動卡X36、玩家代表物X6、田野調查代表物X24、汙染代表物X16、計分代表物X6	遊戲人數：3-6人，遊戲時間：20-25分鐘，遊戲年齡:8+ 遊戲規則：1. 玩家在遊戲中，使用行動卡決定每回合的行動，同時決定行動是國家公園的遊戲特色。每一回合，玩家從行動卡中選擇一種行動。 2. 探訪公園：蓋一張有公園特色的行動卡在面前，進行田野調查得分，並獲得該特色的教育知識 3. 志工訓練：蓋一張遊客中心的行動卡在面前，回到遊客中心進行志工的訓練，藉此維護國家公園的特色。 4. 特點維護：蓋一張遊客中心與一張公園特色，有機會限制其他玩家的田野調查。 5. 每位玩家做完一次動作，本回合結束。繼續新的一回合。 6. 遊戲進行到志工都訓練完成時，遊戲結束，此時分數最高的玩家獲勝。	走訪國家公園進行田野調查、規劃
055	無	無	無	無	原密室逃脫雙人成局擴充1
056	密室逃脫、第1輯擴充、第2輯擴充	1	計時解碼器X 1、鑰匙X16、提示牌X24張（每個劇本X8）、提示解碼器X1、劇本包X3、說明書X1 第1輯擴充：提示牌X24（每個劇本X8）、提示解碼器X1、劇本包X3、說明書X1 第2輯擴充：提示牌X24（每個劇本X8）X提示解碼器X1、劇本包X3、說明書X1	遊戲人數：2-5人，遊戲時間：60分鐘，遊戲年齡:16+ 遊戲規則：1. 每個劇本會有三道關卡，每個關卡有各自的四位數密碼，玩家需要運用桌遊道具提供的線索找出密碼。2. 桌遊會有代表數字或英文的鑰匙，找出正確順序並插入計時解碼器中，如果正確會有提示聲音，破關後就可以進到下一個關卡。3. 遊戲中每過一段時間就可以使用提示卡，提示卡不會是解答，會比較明顯的線索。4. 玩家需要合作解謎，找出線索，並且在60分鐘內逃脫成功。 第1輯擴充遊戲規則：1. 每個劇本關卡各分成三階段，每一階段你必須找到一組共4個數字的密碼，並從16把鑰匙中找到對應的數字，按照正確排序將它輸入計時解碼器。2. 只要在60分鐘內找到3組密碼，即成功逃脫！ 第2輯擴充遊戲規則：1. 每個故事會有三個關卡，要運用玩家的觀察力和推理。2. 60分鐘內找到三組密碼，並插入正確的鑰匙以通往下一關。	派對遊戲、推理、解謎
057	害你在心口難開	1	說明書X1、頭帶X8、遊戲牌X56、空白懲罰牌X8	遊戲人數：3-8人，遊戲時間：30分鐘，遊戲年齡:12+ 遊戲規則：將整疊64張牌放在桌面中央，每名玩家取一張牌與一條頭帶；切記不要看到指令。拿頭帶將紙牌綁在額頭上，指令那一面朝向其他玩家；每名玩家都能看到別人紙牌的指令，唯獨看不到自己的。遊戲就從隨便聊天開始。每名玩家的目的是：在聊天過程中，誘導其他玩家在不知道自己紙牌指令的情況下，說出紙牌上的指令，可能是關鍵字、內容或動作。 誤踩指令的玩家要把紙牌取下，蓋在面前，再取新牌繼續玩。玩到最後，面前蓋牌數最少的玩家就是贏家。	派對遊戲、猜測
058	病毒在跳舞	1	醫療牌x10張、藥物牌x20、病毒牌x17張、器官牌x21、空白牌x2	遊戲人數：2-6人，遊戲時間：20分鐘，遊戲年齡:8+ 遊戲規則：每次輪到你的時候，你可以：打出一張牌或是棄掉一到三張牌 接著把手牌補到三張（結束換人）	派對遊戲、病毒

059	駱駝大賽、超級盃擴充	1	遊戲板X1、骰子金字塔X1、木質駱駝X5、木質骰子X5、下注卡X40、分段賽下注圖板X15、金字塔圖板X5、沙漠圖板X8、紙幣X20、硬幣X50、分段賽起始玩家指示物X1、規則書X1 超級盃擴充:延伸遊戲板X1、木質救援骰X5 看台X1、相機X1、分段賽下注圖板X5、金字塔圖板X1、沙漠圖板X2、攝影師圖板X1、硬幣X22、下注卡X10、聯合下注卡X10、排名下注圖板X4、說明書X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：20-30分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：1. 起始玩家一個一個投擲骰子，依序擺放駱駝，數字相同時後到的駱駝將疊至上一隻駱駝背上。2. 拿取一塊領先下注版，放置沙漠板塊(不可放置駱駝下，跟其他玩家沙漠板塊相隔必須有一)，骰骰子讓駱駝前進拿取金字塔板塊，放一張最終下注卡(第一名或最後一名)。3. 踩到綠洲沙漠板塊+1的駱駝，前進一格，前面那格有駱駝，將坐在前面那隻駱駝背上，板塊對應的玩家將獲得1塊 ● 踩到綠洲沙漠板塊-1的駱駝，後退一格，後面那格有駱駝，將在後面那隻駱駝底下，板塊對應的玩家將獲得1塊，如果移動的駱駝有著著駱駝，將指著一起前進，較上面的駱駝名次高。4. 金字塔板塊拿完即骰子骰完，一輪結束，一輪結束後有拿領先下注版，且下注的駱駝第1名依照下注版上的錢向銀行拿錢，領先下注版下注的駱駝第2名則拿一塊，3名以後則要支付1塊至銀行，有骰骰子的玩家，可以拿金字塔圖板每張換得1塊。5. 有一隻駱駝跑至終點遊戲結束，依照最終下注卡，所下注的第一名、最後一名駱駝，下注的先後順序拿取。	派對遊戲、推測、思考
060	橫槓人生	1	說明書X1、題材紀錄表X1、職業表(每組包含八張職業卡)、立架X6、職業問題卡X1、職業分析和倫碼釋義表X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：10-30分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：一、遊戲開始時，會隨機選擇兩組共 16 張職業。 二、接著隨機發給每位玩家一張。 三、玩家拿到後，需以背面朝自己的方式放在牌架上，因此所有人都能看見你的牌，只有你自己看不到，反之，你也可以看到所有人的牌。由於職業卡完全沒重複，別人抽到的就一定不是自己面前的啦。 所有人都抽完卡片，也確保自己看過其他玩家的卡片後，遊戲就可以正式開始。每個玩家輪流進行回合直到有人猜對勝出，每回合都分成兩階段：猜題與提問。 四、階段 1：猜題—讓我猜猜…我是做什麼的呢？ 這個階段相當簡單，玩家根據遊戲中獲得的提示還有已經刪去的職業，來猜測自己是那一個職業，只要猜對就立刻獲勝！ 猜錯時會放上一個刪除指示物，由於你猜錯的也代表不可能出現在其他玩家面前，因此對其他玩家來說也是可以參考的資訊。 雖然也有可能好運猜對，不過因為選項眾多，基本上很難一次猜中，那麼就要靠下一個階段獲得的資訊來刪除與推理啦。 五、階段 2：提問—我很好奇，誰最…？ 這個階段是藉由提問與回答來給大家提示。進行的方式相當簡單，玩家必須挑選一位玩家，並對他提出一個「誰最_____？？」的問題，例如： 「我們之中誰最常曬到太陽？」 「你覺得誰賺的最多？」 「誰的工作最考驗良心？」 「誰會是你夢想中最想要的工作？」	猜測、職業
061	閃靈快手魔法帽	1	帽子X1、物品X4 (幽靈、瓶子、酒桶、老鼠)、紙牌X60、說明書X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：10-30分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：遊戲設置:把幽靈、酒瓶、老鼠，以及桶子放在場中央。把帽子蓋住任一個物件，把該物件完全蓋住。洗混卡片並組成牌庫，正面朝下放在場中央。 遊戲進行:年紀最大的玩家翻開牌庫最上面的卡片，把卡片內容同時顯露給所有玩家看到。每個玩家現在嘗試執行正確的行動。行動有： 01 抓住物件！ 如果卡片上其中一個物件顯示實際的顏色，那麼用一隻手抓住該物件，但是不要說話！ 02 抓住帽子！ 脫帽！如果隱藏在帽子底下的物件是你正在尋找的物件，抓住帽子，然後把隱藏在下面的物件陰露出來，但是不要說話！ 03 把物件唸出來！ 帽子是你正在找的嗎？那麼唸出隱藏在帽子底下的物件名稱，而且不要觸碰任何東西(包含帽子)！遊戲結束:牌庫耗盡時，遊戲結束。收集最多卡片的玩家獲勝！	派對遊戲、反應、手速
062	閃靈快手	1	物品X5 (白幽靈、紅沙發、藍皮書、綠酒瓶、灰老鼠)、紙牌X60、說明書X1	遊戲人數：2-5人，遊戲時間：20分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：1. 把5個物件放在桌上，儘量跟所有人保持一樣的距離。把所有的牌疊在一起當做牌庫。 2. 快速的從牌庫翻開1張牌放在桌面上，所有人〈根據牌面的圖案抓取物件〉。 ※抓取規則寫在下面 3. 每1張牌每個人〈只能抓取1次物品〉，若發覺抓錯了也不能再抓第2次。 4. 〈抓對的人〉可以〈獲得該張牌〉，算是得分。(若有人同時抓住正確的物品時，看誰的手指碰到的物品比較多就是誰得分) 5. 〈抓錯的人〉要〈繳回1張之前獲得牌〉，算是扣分。(若已經沒有牌就不用繳回，沒有負分) 6. 直到把牌庫用完，看誰手上的牌最多，最多的人就是贏家。	派對遊戲、反應、手速
063	閃靈快手 2.0	1	物品X5 (女鬼、毛巾、青蛙、刷子、浴缸)、紙牌X60、說明書X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：30分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：1. 由最近曾洗過澡的玩家翻開牌庫頂的第1張牌，翻牌的方式必須讓所有玩家都可以同時看到牌面內容。現在，用一隻手，盡快抓取在牌上出現且顏色相符的物品，例如：藍色的梳子或紅色的毛巾。2. 如果牌上出現的物品沒有一項和原本顏色相符怎麼辦？如果發生這種情況，你必須抓沒出現在牌上且其顏色也沒出現在牌上的物品。3. 如果你抓對了物品，將這張牌放在你面前做為戰利品，抓到的物品放回桌面中央，然後由任何一名玩家翻開下一張牌(讓所有人可以同時看到內容)，依此反覆進行。4. 遊戲在牌庫用完時結束，得到最多牌的玩家獲勝。	派對遊戲、反應、手速
064	閃靈快手 11:55	1	物品X9 (蝙蝠、鑰匙、帽子、手電筒、魔鏡、香水瓶、時鐘、貓頭鷹、幽靈)、紙牌X63、說明書X1	遊戲人數：2-8人，遊戲時間：15分鐘，遊戲年齡：8+ 遊戲規則：1. 由最近有照鏡子的玩家從抽牌堆抽一張卡片，並把它翻到正面。請確保翻開來的時候每個玩家都能夠同時看到卡片內容。現在，只能用一隻手，你們要試著去抓卡片裡顯示的原色物件，越快越好！例如，你必須去抓藍色的手電筒。2. 如果沒有物件顯示原色該怎麼辦？在這種情況下，卡片上既沒有顯示這個物件，也沒有顯示這個物件的原色，那這就是你要去抓的物件 11點55分 3. 如果幽靈和時鐘同時出現在一張卡片上，不要抓任何東西，但是要大聲念出時鐘上顯示的時間。如果你抓到正確的物件，或者唸出正確的時間，你可以把這張卡片正面朝下放到你的面前當作一個獎勵。把所有抓到的物件都放回桌子中央。4. 接著，下一位玩家從抽牌堆抽一張卡片，並把它翻開來(讓所有玩家能夠同時看見卡片的內容)。用這種方式持續進行遊戲。5. 遊戲在抽牌堆耗盡時結束，擁有最多獎勵卡的玩家獲勝。	派對遊戲、反應、手速
065	青春筆記	4	說明書X1、玩家指示物x25、事件牌x16、稿號牌、角色圖板x5	遊戲人數：3-5人，遊戲時間：20至30分鐘，遊戲年齡：16+ 遊戲規則：1. 事件抉擇:起始玩家從事件卡最上方抽取後，依據牌上事件，玩家共同伸手做出選擇，比出大拇指朝上或朝下，並依照不同選擇獲得不同能力。 2. 獲得稿號:從起始玩家開始順時針兌換稿號，一次最多換一張，每當被換掉一張就將所有牌右推，之後從最左邊開新的稿號卡。	生活事件抉擇、合作

66	完美空難	1	飛航安全手冊X5、完美航空X4、黑盒子X1	<p>遊戲人數：5-6人，遊戲時間：3小時，遊戲年齡：16+</p> <p>請拿起最上方四個有機票的劇本，並挑選一個你想要扮演的角色，除了波特以外都是生理女性角色喔！</p> <p>接著請其中一位拿起手機，將依照每個項目目前的指示調整該階段的时间！其他遊戲配件請留在盒內，暫時不會需要</p> <p>1. 第一次回憶：5分鐘</p> <p>劇本閱讀期間請勿交談，因為有些事情就算是和別人相關，也可能僅存在你的回憶中（對方雖然做過自己卻沒有特別的印象），閱讀完畢後請將劇本放置於桌面上，等待所有人都放好後在進入下一階段。</p> <p>2. 山洞前的懷疑：10分鐘</p> <p>現在，你們可以開始進行自我介紹和分享資訊了，畢竟是一起落難在這的夥伴，多了解彼此一些，總不會是壞事……吧。</p> <p>但你們也知道了，看起來有個人可能跟你們不是一條心，甚至有可能偷走了黑盒子，十分鐘後投票找出那個人</p> <p>3. 投票討論：5分鐘</p> <p>每一個指認（投票）都是重要的，而每一個人只能指認一個人，如果你真的投不出來，你可以選擇指天（棄票），決定被指認者以後，進入下一階段</p>	角色扮演、社交互動
67	小柔的最後一天惡意時代	2	<p>物件類：遊戲圖板1份、關係幣80枚、心理狀態指示物3枚、小柔指示物1枚、說明書1份、骰子1顆</p> <p>牌卡類：角色牌8張、事件牌26張、數值牌36張、理解牌20張、行動牌8張、遊戲輔助牌8張</p>	<p>遊戲人數：4-8人，遊戲時間：2.5小時，遊戲年齡：16+</p> <p>1. 角色卡</p> <p>1. 遊戲總共有8個角色，每個參與遊戲的玩家都會隨機抽到其中一個角色，並執行自己角色牌營的角色任務。</p> <p>2. 事件卡</p> <p>(1) 網友回覆</p> <p>共7張，每張卡片都是我們實際從網路上關於憂鬱症的自白下方留言處找到的【常見】回覆。像此處看到的【網友回覆：要加油】，其實就是大部分人很常說的、鼓勵憂鬱症當事人的句子，但事實上，對憂鬱症當事人說加油，有時候卻反而是一種壓力，我們透過卡片下方的說明區塊，也簡易的跟玩家解釋了這樣的情況，並說明相關原因。</p> <p>(2) 憂鬱情緒來襲</p> <p>共10張，這些卡片我們是參考了DSM-V、變態心理學，將一些憂鬱症常見的表徵作出描述，並同樣的在說明欄的地方解釋了這些表徵現象背後的可能原因或心理機制，協助玩家增進對憂鬱情緒的覺察和理解。</p> <p>(3) 特殊事件</p> <p>特殊事件總共有9張，一些是跟遊戲性有關，一些則是附註了我們想多傳達一點的資訊，如同這張【記得吃藥】，就是描述了憂鬱症的常用藥物百憂解的副作用。</p> <p>3. 數值卡</p> <p>分成絕望、活力與精神三種共有 36張，每張上面都具有完全不同的句子，數值卡是玩家每回合主要影響小柔心理狀態的方式，每張數值卡都只能影響其中一種數值。</p> <p>4. 理解卡</p> <p>共有18張，採用網誌的形式呈現，可以將其視為小柔留下來的訊息，我們在設計這些卡片時，參照了我們自身及親友的經驗，力求盡量還原與小柔相似的憂鬱症患者可能的表達模式和內容。</p> <p>5. 行動卡</p> <p>共有兩種，是在玩家手上可以重複使用，用於獲得遊戲中基本資源的卡片！</p>	合作、劇情
68	五卡寶盒	1	觀點與寫作的全新詞彙卡片，	<p>1. 把整件事發生的經過寫下來。</p> <p>2. 事件發生的當下，你的情緒反應為何？對方的情緒又是？【可挑選情緒卡】</p> <p>3. 當下你做了哪些行動？造成什麼結果？如果可以重新倒帶，你會做什麼行動？當做法不同，你和對方的情緒會變成什麼樣貌？【可挑選行動卡】</p> <p>4. 我對事件的觀點：重新思考這件事後，你想說什麼？【使用觀點卡】</p> <p>5. 總結：經過這件事，你想成為什麼樣的人？怎麼做才能擁有這些人格特質呢？【使用性格卡、六星級寫作卡】</p>	
069	爆炸貓	1	爆炸貓卡X4、拆除卡X6、休憩卡X5、攻擊卡X4、跳過卡X4、思惠卡X4、洗混卡X4、預見未來卡X5、貓咪卡	<p>遊戲人數：2-5人，遊戲時間：15分鐘，遊戲年齡：7+</p> <p>遊戲規則：1. 先將爆炸貓(4張)和拆除卡(6張)移出牌組</p> <p>2. 洗勻剩下的牌，然後面朝下發7張卡給每位玩家</p> <p>3. 發給每位玩家1張拆除卡，所有玩家 應該總共有8張卡（包含拆除卡）</p> <p>4. 在牌組裡放入玩家人數減一的爆炸貓卡，放入的位子可以自由決定。並將多餘的爆炸貓卡移除牌庫</p> <p>5. 把剩下的拆除卡也隨機放回牌堆中</p> <p>6. 重新洗牌堆，接著把它面朝下放置於所有玩家中間當作牌庫</p> <p>7. 選一個人開始遊戲，依照順時鐘方向進行，任何形式都可以，例如生日最近、最容易生氣爆炸的人</p>	心機、邏輯、派對、紙牌
070	夢想實踐卡	1	夢想卡（56張），風險阻礙卡（24張）+ 實踐卡（32張），共裝入兩副卡盒中，共112張卡片。		生涯規劃、啟發